

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL KOOPERATIF
TEAM GAMES TOURNAMENT PADA MATERI NAMA-NAMA NABI
DAN RASUL PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 034 BUKIT RAYA KOTA PEKANBARU**

S K R I P S I

Diajukan Untuk Melengkapi
Gelar Sarjana Pendidikan Islam
(S.Pd.I)



OLEH:

**E R I F A
NIM. 10911009170**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/ 2012 M**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL KOOPERATIF
TEAM GAMES TOURNAMENT PADA MATERI NAMA-NAMA NABI
DAN RASUL PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 034 BUKIT RAYA KOTA PEKANBARU**



OLEH:

**ERIFA
NIM. 10911009170**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1433 H/ 2012 M**

ERIFA (2012) : PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* PADA MATERI NAMA-NAMA NABI DAN RASUL PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 034 BUKIT RAYA KOTA PEKANBARU

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dimana guru berperan langsung dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru yang berjumlah 38 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas V melalui model kooperatif tipe *game tournament* pada materi nama-nama Nabi dan Rasul Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, data diperoleh dari nilai ulangan harian siswa sebelum tindakan, dan nilai ulangan harian siswa setelah tindakan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi pembahasan Nama-Nama Nabi dan Rasul. Sedangkan untuk mengetahui tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas siswa selama tindakan berlangsung diperoleh dari observasi (pengamatan).

Setelah data diperoleh dan dianalisis maka dapat diketahui hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa dengan materi Nama-Nama Nabi dan Rasul pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, sebelum dan sesudah tindakan adalah sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa sebelum tindakan yaitu rata-rata 48,59 dan ketuntasan klasikal 52,63%, (2) Hasil belajar siswa siklus I sesudah tindakan yaitu rata-rata 57,37, dan ketuntasan klasikal 65,79%, (3) Hasil belajar siswa siklus II sesudah tindakan yaitu rata-rata 62,11, dan ketuntasan klasikal 81,58%. dan (4) Hasil belajar siswa siklus III sesudah tindakan yaitu rata-rata 80,53, dan ketuntasan klasikal 92,11%. Dari perbandingan hasil belajar siswa di atas, maka hasil belajar siswa pada siklus III merupakan hasil belajar yang tertinggi.

ABSTRACT

ERIFA (2012): IMPROVEMENT OF STUDENT LEARNING THROUGH COOPERATIVE MODEL TYPE GAME TOURNAMENT TEAM IN THE MATERIALS NAMES THE PROPHET AND APOSTLES OF STUDENT CLASS V PRIMARY COUNTRY SCHOOL 034 BUKIT RAYA PEKANBARU CITY

This research is a class act, in which teachers play a direct role in learning. Classroom action research is research conducted in the classroom with the purpose of improving or enhancing the quality of classroom practice. The research objective is to use the model to determine the type of cooperative learning team tournament games can improve learning outcomes in the learning materials the names of the prophets and messengers to the students' class V 034 State Primary School Bukit Raya Pekanbaru City. Formulation of the problem in this study are as follows: whether to use a model of cooperative learning team tournament games can improve learning outcomes in the learning materials the names of the prophets and messengers to the students' class V 034 State Primary School Bukit Raya Pekanbaru City. Subjects in this study were students in grade V 034 State Primary School Bukit Raya Pekanbaru, amounting to 38 students. Objects in this study is improvement of student learning through cooperative model type game tournament team in the materials names the prophet and apostles of student class v primary country school 034 Bukit Raya Pekanbaru city.

In a study of this class action, the data obtained from the daily tests students before action, and the daily tests of students after the action after the applied model of cooperative learning type games team tournament on Islamic Education subject matter discussions with the Names of the Prophet and Apostle. As for knowing the actions of teacher and student activities during these procedures is obtained from observation (observation).

After the data obtained and analyzed, it can be known Islamic Religious Education learning outcomes of students with the material of the Names of the Prophet and Apostles on V graders Elementary School 034 Bukit Raya Pekanbaru, before and after the action is as follows: (1) The results of student learning before action which is an average 48.59 and 52.63% exhaustiveness classical, (2) The results of student learning after the action which I cycle an average of 57.37, and 65.79% classical completeness, (3) The results of student learning cycles II after the action which is an average 62.11, and 81.58% exhaustiveness classical. and (4) The results of student learning after the third cycle of action that is an average of 80.53, and 92.11% classical exhaustiveness. From the comparison of student learning outcomes above, then the learning outcomes of students in cycle III is the highest learning outcomes.

الملخص

تحسين تعلم الطلاب من خلال لعبة التعاوني: (٢٠١١) اريفا
أسماء نبي و الرسل في الطلاب الموديل فريق البطولة المواد
مدينة رايا بوكيت ٠٣٤ الفصل الخامس مدرسة الابتدائية البلاد
بيكانبار

هذا البحث هو عمل فئة المعلمين التي تلعب دورا مباشرا في عملية
التعلم. الفصول الدراسية بحوث العمل هو الأبحاث التي أجريت
نوعية الممارسة في الفصول الدراسية بهدف تحسين أو تعزيز
الصفية. هدف البحث إلى استخدام نموذج لتحديد النوع من التعلم
التعاوني مباريات البطولة الفريق يمكنه تحسين مخرجات
التعلم في المواد التعليمية أسماء الأنبياء والرسل لطلاب الصف
مدينة بوكيت رايا ٠٣٤ الابتدائي دولة دولة الخامس مدرسة
: المشكلة في هذه الدراسة هي على النحو التالي بيكانبارو. صياغة
إذا كنت تريد استخدام نموذج للتعاون ألعاب التعلم البطولة
الفريق يمكنه تحسين نتائج التعلم في المواد التعليمية أسماء
دولة الأنبياء والرسل لطلاب الصف الخامس المدرسة الابتدائية
لمواضيع في هذه مدينة بيكانبارو. وكانت رايا بوكيت ٠٣٤
٠٣٤ مدرسة دولة الدراسة للطلاب في الصف الخامس الابتدائي
طالباً. الكائنات في هذه ٣٨ بيكانبارو ، التي تبلغ بوكيت رايا
تحسين تعلم الطلاب من خلال لعبة التعاوني الموديل الدراسة هو
فريق البطولة المواد أسماء نبي و الرسل في الطلاب الفصل
بوكيت رايا مدينة بيكانبار ٠٣٤ سة الابتدائية البلاد الخامس مدر

في دراسة لهذا العمل من الدرجة ، والبيانات التي تم الحصول عليها
من الطلاب الاختبارات يوميا قبل العمل ، والتجارب اليومية
للطلاب بعد الإجراء بعد النموذج التطبيقي للتعاونية البطولة
ى الإسلامية المناقشات التعليم نوع التعلم فريق الألعاب عل
بموضوع مع أسماء النبي والرسول كما لمعرفة الإجراءات للأنشطة
المعلم والطالب خلال هذه الإجراءات تم الحصول عليها من المراقبة
(مراقبة).

بعد البيانات التي تم الحصول عليها وتحليلها ، يمكن أن يكون
التعلم من الطلاب مع المواد معلوما التعليم الديني الاسلامي نتائج
من أسماء النبي والرسل في الابتدائي الخامس الصف المدرسي

(١) : بيكانبارو راية بوكيت ، قبل وبعد الإجراء هو كما يلي ٠٣٤
الكلاسيكية ٤٨,٥٩ ومتوسط نتائج تعلم الطلاب قبل عمل وهو
ي العمل الت بعد نتائج تعلم الطلاب دورة (٢) ، ٥٢,٦٣٪ شمولية
(٣) ، ٦٥,٧٩٪ واكتمال الكلاسيكية ٥٧,٣٧، كنت في المتوسط
المتوسط الثاني بعد العمل الذي هو دورات نتائج تعلم الطالب
من نتائج تعلم الطلاب (٤) و ٨١,٥٨٪ شمولية الكلاسيكية و ٦٢,١٠
وشمولية ٨٠,٥٣ العمل الذي هو في المتوسط بعد المرحلة الثالثة
، من المقارنة بين نتائج تعلم الطلاب أعلاه ٩٢,١١٪ الكلاسيكية
ثم نتائج التعلم من الطلاب في دورة الثالث هو أعلى نتائج
التعلم

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
PERSETUJUAN	i
PENGHARGAAN	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
ABSTRAK	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
 BAB II KONSEP TEORETIS	
A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	8
1. Pengertian.....	8
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	12
3. Teknis dan Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	13
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	14
B. Hasil Belajar.....	16
1. Pengertian Hasil Belajar.....	14
2. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar	17
3. Komponen-Komponen Hasil Belajar	18
4. Indikator Hasil Belajar	21
C. Penelitian Relevan.....	22
D. Indikator Keberhasilan	23
1. Kinerja.....	23
2. Hasil Belajar.....	24
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	26
B. Variabel Penelitian	26
C. Rencana Tindakan.....	27
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	30
1. Jenis Data	30
2. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Analisis Data Penelitian	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Setting Penelitian	33
1. Sejarah Berdirinya Sekolah.....	33
2. Visi dan Misi	33
3. Keadaan Guru dan Pegawai	34
4. Keadaan Siswa	35
B. Hasil Penelitian	36
1. Sebelum Tindakan.....	36
2. Tindakan Kelas.....	39
a. Tindakan Siklus I (Pertama).....	39
b. Tindakan Siklus II (Kedua).....	48
c. Tindakan Siklus III (Ketiga)	57
C. Pembahasan.....	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	Keadaan Guru dan Pegawai Menurut Tingkat Pendidikan.....	34
Tabel IV.2	Keadaan Siswa	35
Tabel IV.3	Hasil Belajar Siswa Sebelum Dilakukan Tindakan	37
Tabel IV.4	Distribusi Hasil Belajar	38
Tabel IV.5	Hasil Belajar Siswa Pada Siklus Pertama	42
Tabel IV.6	Distribusi Hasil Belajar	43
Tabel IV.7	Observasi Aktivitas Guru	45
Tabel IV.8	Observasi Aktivitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru	46
Tabel IV.9	Hasil Belajar Siswa Pada Siklus Kedua	51
Tabel IV.10	Distribusi Hasil Belajar	52
Tabel IV.11	Observasi Aktivitas Guru	54
Tabel IV.12	Observasi Aktivitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru	55
Tabel IV.13	Hasil Belajar Siswa Pada Siklus Ketiga.....	60
Tabel IV.14	Distribusi Hasil Belajar	61
Tabel IV.15	Observasi Aktivitas Guru	63
Tabel IV.16	Observasi Aktivitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru	64
Tabel IV.17	Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru.....	67
Tabel IV.18	Analisis Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru	69
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam menjadikan manusia yang berilmu, berbudaya, bertakwa serta mampu menghadapi tantangan masa datang. Dengan pendidikan tersebut juga akan melahirkan peserta didik yang cerdas serta mempunyai kompetensi dan skill untuk dikembangkan ditengah-tengah masyarakat. Untuk mewujudkan hal demikian tidak terlepas dari faktor penentu dalam keberhasilan peserta didik dalam pendidikan. Salah satu faktor utamanya adalah kemampuan guru menggunakan metode dalam proses belajar mengajar.

Pada setiap pengajaran, tentunya ada tujuan yang harus dicapai. Dalam mencapai tujuan tersebut, perlunya menyampaikan topik-topik yang di dalamnya ada konsep-konsep yang harus disampaikan kepada siswa. Untuk itu, diperlukan suatu model pembelajaran tertentu dalam memecahkan setiap permasalahan yang ditemukan. Metode yang dapat dikembangkan dari pembelajaran aktif juga harus mempertimbangkan keadaan siswa dan kemampuan siswa.

Di samping itu, pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, terdapat heterogen kemampuan akademik, ada yang tinggi, sedang, rendah dan latar belakang yang berbeda. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat memilih dan menggunakan suatu model pembelajaran

yang tepat dan benar, sehingga siswa saling berinteraksi dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa saling berinteraksi dan mengkomunikasikan pengetahuan adalah model pembelajaran kooperatif.

Model kooperatif dikenal juga dengan istilah “*Cooperative Learning*”. Dan model ini juga dikenal dengan model kelompok. Meskipun terdapat beberapa istilah yang dikenal dari model pembelajaran kooperatif, peneliti berpandangan bahwa hal ini tidaklah menjadi persoalan. Hanya saja, yang perlu diperhatikan makna utuh dari model pembelajaran kooperatif tersebut. Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.¹ Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota yang lain. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri, dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.

Dengan demikian, pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan cara menempatkan para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah khasanah ilmu pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.²

¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers 2010), hlm. 201

² Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 27.

Sementara *Teams-Games-Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *game*/turnamen. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik³.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* atau yang lebih dikenal dengan singkatan TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menarik dan unik. TGT memiliki aspek-aspek pendukung yang menunjang kegiatan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut yaitu terdapatnya aspek permainan, turnamen, dan kerja sama tim. Keberadaan tim mampu menambah semangat siswa untuk selalu menjadi yang terbaik dan tidak ingin dikalahkan. Tentunya semua itu dilandasi dengan persaingan yang sehat dan menghindari kecurangan⁴.

Ada beberapa usaha yang dilakukan guru dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, sebagai berikut:

1. Guru memberikan motivasi kepada siswa
2. Guru menjelaskan materi secara tuntas kepada siswa di kelas
3. Guru mengulangi materi-materi yang kurang dipahami siswa.
4. Guru memberikan pertanyaan secara lisan kepada siswa pada jam akhir pelajaran secara acak.

³ *Ibid*, hlm. 28.

⁴ *Ibid*, hlm. 29.

5. Guru memberikan ujian baik itu yang dikerjakan di sekolah maupun di rumah pada setiap materi yang telah tuntas disajikan.
6. Guru membuat kelompok-kelompok belajar, sebagai wadah latihan bagi siswa mampu mendiskusikan masalah pelajaran yang dihadapi dengan temannya.
7. Guru menjelaskan tentang pentingnya kerjasama dan kepedulian terhadap masalah bersama.

Selanjutnya, dalam pelaksanaan di lapangan penulis menemukan beberapa gejala/permasalahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Pekanbaru, sebagai berikut:

1. Sedikitnya siswa yang mau dengan teman-temannya dalam mencari solusi dari permasalahan pembelajaran yang ditemukan.
2. Sedikitnya siswa yang ingin berkerjasama dalam kelompok-kelompok belajar
3. Banyaknya siswa yang memperhatikan materi pembelajaran saat guru menerangkan
4. Sedikitnya siswa yang mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru
5. Sedikitnya siswa yang memiliki nilai memenuhi standar KKM, hanya 38% yang memiliki nilai 60

Berdasarkan uraian di atas, membuat penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut ke dalam bentuk skripsi dengan judul:

“PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATERI PEMBELAJARAN NAMA-NAMA NABI DAN RASUL PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 034 BUKIT RAYA KOTA PEKANBARU”

B. Penegasan Istilah

1. Model pembelajaran kooperatif, adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.⁵
2. *Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.⁶
3. Hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah pengalaman belajar.⁷
4. Nama-Nama Nabi dan Rasul adalah pokok bahasan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diajarkan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilaksanakan lebih terarah dan sampai pada maksud yang diinginkan, maka penelitian ini dibatasi tentang peningkatan hasil belajar pada materi pembelajaran Nama-Nama Nabi dan Rasul pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan model pembelajaran kooperatif *team games tournament*.

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers 2010), hlm. 201

⁶ M. Ibrahim, & M. Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: University Press, 2000), hlm. 13.

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 22.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru materi pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru

Sementara manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Kepala Sekolah; diharapkan dengan penelitian dapat bermanfaat dan menjadi informasi sehingga kepala sekolah dapat memberikan dukungan dan perhatian lebih terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru.
2. Guru; diharapkan dengan penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi informasi bagi guru sehingga guru dapat mencari, menemukan dan menggunakan metode pembelajaran yang baru sehingga setiap mata pelajaran yang diajarkan menjadi menarik dan menyenangkan.

3. Siswa; diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan informasi dan motivasi kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti setiap mata pelajaran di kelas agar hasil belajar yang diperoleh sesuai yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan pendidikan.
4. Orang tua; diharapkan dengan penelitian ini dapat menjadi informasi bagi orang tua untuk senantiasa selalu memotivasi putra-putri mereka agar semangat dan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

BAB II

KONSEP TEORITIS

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian

Model pembelajaran kooperatif juga dikenal dengan istilah “*Cooperative Learning*”. Menurut Slavin di dalam Tukiran, model pembelajaran kooperatif adalah:

“Ini cooperative learning methods, studen work together in four member teams to master material initialy present by the teacher”¹⁰.

Dari uraian tersebut, maka dapat dikemukakan pengertian model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran, dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif, sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar¹¹. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa lainnya dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Model pembelajaran kooperatif dikenal juga dengan model pembelajaran kelompok. Sehingga, banyak guru mengatakan bahwa tidak ada sesuatu yang aneh dalam model pembelajaran kooperatif, karena mereka sudah biasa melakukan model pembelajaran kooperatif tersebut. Meskipun

¹⁰ Tukiran Taniradja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Cet. Ke-1, hlm. 55.

¹¹ *Ibid*

sebenarnya terdapat perbedaan antara kooperatif *learning* dengan belajar kelompok. Karena tidak semua belajar kelompok dapat dikatakan dengan kooperatif *learning*, sebagaimana dikatakan oleh Abdulhak dalam Rusman, yaitu “Pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri”¹².

Di sisi lain, model pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok. Karena dalam pembelajaran kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif (kelompok) sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif, di antara anggota kelompok.¹³ Selanjutnya, dalam model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada teori konstruktivisme, yaitu suatu pendekatan, dimana siswa secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila diperlukan¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik suatu pemahaman bahwa antara model pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan mendasarkan dengan model belajar kelompok, baik dari pembagian kelompok, jumlah, struktur-struktur, tugas yang berikan dan lain sebagainya. Meskipun dalam pelaksanaannya ditemukan unsur kesamaan antara model kooperatif dengan belajar kelompok. Maka, tidak dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa kooperatif *learning* sama dengan belajar kelompok itu sendiri.

¹² Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers 2010), hlm. 201.

¹³ Tukiran Taniradja, *Op. Cit*, hlm. 55-56.

¹⁴ Rusman, *Op. Cit*, hlm. 201.

Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif, maka terdapat empat hal penting yang harus diperhatikan, yaitu: (1) Adanya siswa dalam kelompok, (2) Adanya aturan main (*game role*) dalam kelompok, (3) Adanya upaya belajar dalam kelompok, dan (4) Adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.¹⁵ Selanjutnya, dalam membahas tentang model pembelajaran kooperatif, maka model tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa variasi, di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku bangsa atau ras yang berbeda¹⁶.

Menurut Tukiran, secara umum model kooperatif tipe *team games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Dalam hal ini siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara satu sama lain¹⁷.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 204.

¹⁶ M. Ibrahim, & M. Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: University Press, 2000), hlm. 13. Lihat Juga dalam Rusman, *Ibid*, hlm. 224

¹⁷ Tukiran Taniradja, *Op. Cit*, hlm. 66

Selanjutnya, dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing
- b. Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok
- c. Tugas diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompok
- d. Ketika ada di antara anggota kelompok tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut dipertanyakan kepada guru

Dengan demikian, dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan kinerja dari anggota kelompok. Adapun tujuan dan kesuksesan anggota kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran yang disampaikan; atau tidak hanya bekerja dalam menyelesaikan masalah dalam pelajaran tersebut; akan tetapi juga mempelajari sesuatu segala kelompok.

Dalam hal ini, bila kembali kita perbandingkan antara model pembelajaran kooperatif secara umum dengan model belajar secara kelompok, maka banyak sekali hal-hal yang membedakan dari kedua model pembelajaran tersebut.

Di samping itu, dijelaskan kembali oleh Tukiran, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dimana dalam model ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan (turnamen) yang dikenal dengan “*tournament table*” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Skor yang diperoleh dari pertandingan tersebut akan memberi kontribusi rata-rata skor dari kelompoknya¹⁸.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Adapun komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut¹⁹:

a. Penyajian kelas (*class precentation*)

Penyajian kelas dalam model kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa. Hanya saja, dalam model model pembelajaran ini pengajaran lebih difokuskan pada materi yang akan dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung, siswa sudah berada dalam kelompoknya masing-masing. Dengan demikian, mereka akan memperhatikan materi dengan serius selama pengajaran berlangsung. Karena, setelah pengajaran selesai mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya. Dan skor yang diperoleh dari *games* tersebut akan menentukan skor dari kelompoknya.

b. Belajar dalam kelompok (*teams*)

Dalam hal ini kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang, yang mewakili percampuran dari berbagai keragaman dalam kelas, ras, kelamin, dan sebagainya. Fungsi kelompok dalam penggunaan model pembelajaran ini adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *games* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi pertandingan (*tournament*)

¹⁸ *Ibid*, hlm. 67

¹⁹ Rusman, *Op. Cit*, hlm. 225.

c. Permainan (*games*)

Pertanyaan dalam *games* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan. Hal ini dilakukan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Pertanyaan yang disusun dalam kuis adalah pertanyaan dalam bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor kartu tersebut

d. Kompetisi atau Pertandingan (*tournament*), dan

Turnamen adalah susunan dari beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir pekan atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian materi pembelajaran di kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

e. Pengakuan kelompok (*team recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

3. Teknis dan Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournament (TGT)

Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT), maka terdapat lima langkah yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Langkah yang dilakukan dalam model pembelajaran ini harus mengikuti urutan yang ditentukan. Urutan tersebut adalah klasikal, belajar kelompok.
- b. Pembelajaran di awal dengan memberikan pengajar kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerjasama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapatkan nilai tinggi akan mendapatkan penghargaan.
- c. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagi, dapat dimulai kegiatan turnamen.

- d. Pada akhir putaran, pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada. namun, bila pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Perskoran didasarkan pada jumlah peroleh kartu
- e. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan inteligensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, efektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa lainnya²⁰

Berdasarkan teknis dan aktivitas dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), maka guru hanya sebagai fasilitator, sementara siswa akan lebih berperan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada pokok bahasan Nama-nama Nabi dan Rasul di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Kelebihan

- 1) Dalam kelas kooperatif, siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
- 2) Rasa percaya diri siswa lebih tinggi
- 3) Sikap mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan

²⁰ Tukiran Taniradja, *Op. Cit*, hlm. 71-72

- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru
- 7) Siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam dirinya dapat keluar, dan
- 8) Kerjasama antar siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan²¹.

b. Kekurangan

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta dalam berkontribusi mengeluarkan pendapat
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, dan
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan, ketika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik²².

Setelah memperhatikan sisi kelebihan dan kekurangan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga guru dan siswa harus menutup setiap peluang dan kesempatan yang mengantarkan kepada kurang efektif dan efisiennya proses belajar mengajar tersebut. Karena, segi kelemahan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) disebabkan oleh guru yang kurang cerdas dalam mengelola kelas dan siswa yang kurang mengaktualisasikan diri serta mengelola waktu yang tersedia dengan sebaik mungkin.

²¹ Tukiran Taniradja, *Op. Cit*, hlm. 73.

²² *Ibid*

Di sisi lain, dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dimana terdapat ciri khas yang membedakan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran kooperatif yang lain yaitu adanya turnamen yang dipertandingkan antar kelompok dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Selanjutnya, dalam penggunaan model pembelajaran ini, suasana belajar akan lebih hidup dan siswa tidak mudah jenuh dalam belajar. Karena adanya permainan (*games*) yang menjadikan salah satu metode yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran tersebut dapat diterima oleh siswa.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil belajar yang diwujudkan dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotor.²³ Tujuan pendidikan adalah mengembangkan dan meningkatkan kepribadian individu yang sedang melakukan proses pendidikan. Perkembangan kepribadian erat hubungannya dengan perubahan tingkah laku yang telah dihasilkan.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dalam belajar, yang menunjukkan taraf kemampuan siswa dalam mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Hasil belajar ini sering dicerminkan sebagai nilai (hasil belajar) yang menentukan berhasil tidaknya siswa belajar. Hasil belajar merupakan terminal dari proses pendidikan dan pengajaran.²⁴

²³ Sunaryo. E. *Teori Perencanaan Pendidikan*. (Jakarta: Adi Cita, 2000), hlm. 4.

²⁴ Winarno Surahmad, *loc.cit.*

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan.

2. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

- a. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
- b. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Menurut Hilgard dan Bower, dalam bukunya *Theories of Learning* yang dikutip oleh Purwanto mengemukakan: belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi ini, dimana perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan, respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.²⁵ Menurut Carroll dalam R. Angkowo & A. Kosasih, bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu (1) bakat belajar, (2) waktu yang tersedia untuk belajar, (3) kemampuan individu, (4) kualitas pengajaran, (5) lingkungan.²⁶

²⁵ Ngilim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 82.

²⁶ R. Angkogo dan Kosasih, 2007, <http://harminingsih.com>, hlm. 51.

Menurut Sardiman, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern (dari dalam) diri siswa dan faktor ekstern (dari luar) siswa. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting. Faktor-faktor psikologis akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.²⁷

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal siswa antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan, sedangkan faktor eksternal antara lain strategi pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar.

3. Komponen-Komponen Hasil Belajar

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Ada beberapa pendapat para ahli tentang tipe hasil belajar, di antaranya sebagai berikut; Howard Kingsley, membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan atau kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan menurut Gegne, membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.²⁸

²⁷ Sardiman, 2007, <http://harminingsih.com>, hlm. 39-47.

²⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, op.cit, hlm. 22.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kuriuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni (a) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan hafalan, pemahaman atau komprehensif, penerapan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi²⁹. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi; (b) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi; (c) Ranah Psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.³⁰

Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik.

- a. Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.³¹

²⁹ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), Cet. Ke-16, hlm. 43.

³⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, *op.cit.* hlm. 22-23.

³¹ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, *op. .cit.* hlm. 23.

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sementara menurut Horward Kingsley dalam Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar, yaitu, (a) Keterampilan dan kebiasaan, (b) Pengetahuan dan pengertian, (c) Sikap dan cita-cita.³² Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana, melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- b. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- d. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (*komprehensif*), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
- e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.³³

³² *Ibid*, hlm. 24.

³³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), hlm. 56.

4. Indikator Hasil Belajar

Menurut Isjoni Ishak, indikator keberhasilan sebagai patokan atau ukuran bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dianggap berhasil, apabila:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran (materi) yang diajarkan mencapai hasil belajar atau prestasi belajar tinggi, baik secara individual maupun secara klasikal atau kelompok.
- b. Perilaku yang menggariskan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus telah dicapai oleh para siswa baik secara individual maupun kelompok.
- c. Terjadinya perubahan terhadap perilaku siswa, sehingga terdapat motivasi untuk memahami, menguasai, dan mencerna materi yang diajarkan pada tingkat ketuntasan belajar.³⁴

Dari beberapa indikator di atas dapat dipahami bahwa ketika indikator di atas dimiliki siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka tujuan dalam pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan. Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat manakah hasil belajar yang telah dicapai. sehubungan dengan hal ini keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf, yaitu:

- a. Istimewa (maksimal), apabila seluruh bahan yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik sekali (optimal), apabila sebagian besar (76% sampai 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dipahami siswa.

³⁴ Isjoni Ishak, *loc.cit.*

- c. Baik (minimal), apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (60% sampai 75%) saja dikuasai siswa.
- d. Kurang, apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari (60%) dikuasai siswa.³⁵

Selanjutnya indikator yang menjadi petunjuk suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun secara kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun secara kelompok.³⁶

C. Penelitian Relevan

Sebagai perbandingan dalam penelitian ini, penulis pedoman dalam penelitian ini, penulis menjadikan penelitian yang dilakukan Restika Parendrati tahun 2009, berjudul “Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri SD Muhammadiyah Kota Pekanbaru”.

Penelitian ini bertujuan bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VI Sekolah Dasar Muhammadiyah Kota Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan terhadap 37 orang siswa, dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi.

³⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), Cet. Ke-1, 121.

³⁶ *Ibid*, hlm. 120

Setelah data terkumpul, dan selanjutnya diperoleh suatu hasil bahwa model pembelajaran kooperatif *team games tournament* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa bersemangat mengikuti proses belajar mengajar, bekerjasama dengan kelompok lain, dan siswa mampu menjawab kuis dan berbagai pertanyaan yang diberikan. Kondisi ini berbeda dengan keadaan siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif *team games tournament*.

D. Indikator Keberhasilan

1. Kinerja

a. Guru

- 1) Menyajikan materi yang akan dipelajari
- 2) Membentuk kelompok belajar siswa terdiri dari 6 kelompok belajar dengan masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang siswa
- 3) Memotivasi siswa agar dapat bekerjasama dengan anggota kelompok belajar masing-masing
- 4) Meminta perwakilan siswa untuk mengambil kartu soal sekaligus lembar jawaban dan selanjutnya untuk didiskusikan
- 5) Memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan lembar soal dari kartu yang sudah diambil dari masing-masing kelompok
- 6) Mengadakan perlombaan antar kelompok belajar, untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa
- 7) Meminta siswa menjawab lembar soal dalam bentuk permainan kartu dan permainan tersebut akan dipertandingan dengan kelompok belajar lainnya.

- 8) Memberikan penghargaan (*reward*) kepada kelompok belajar yang berhasil menjawab kartu soal yang telah diterima
- 9) Menyimpulkan materi pembelajaran bersama-sama siswa
- 10) Menginformasikan materi selanjutnya kepada siswa

b. Siswa

- 1) Siswa memperhatikan guru menyajikan materi pelajaran
- 2) Siswa bergabung dengan kelompok belajar yang telah diatur guru
- 3) Siswa termotivasi dan bekerjasama dengan anggota kelompok belajar yang telah ditetapkan guru
- 4) Siswa menunjukkan salah seorang dari mereka sebagai perwakilan untuk mengambil kartu soal yang telah disediakan guru
- 5) Siswa bersungguh-sungguh berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing
- 6) Siswa mengikuti permainan yang difasilitasi guru dalam pembelajaran
- 7) Siswa menerima setiap keputusan (berupa penghargaan) yang telah ditetapkan guru
- 8) Siswa memperhatikan guru menjelaskan jawaban dari soal yang telah didiskusikan
- 9) Siswa memperhatikan dan mengambil kesimpulan dari materi pembelajaran yang disampaikan guru
- 10) Siswa mendengar informasi yang disampaikan guru

2. Hasil Belajar

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Nama-nama Nabi dan Rasul kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), maka dapat menggunakan rumus:

a. Ketuntasan Individu:

$$S_n = \frac{S_1}{S_2} \times 100\%$$

Keterangan:

S_n = Persentase Ketuntasan Individu

S_1 = Skor Yang Diperoleh Siswa

S_2 = Skor Maksimum Tes

b. Ketuntasan Klasikal:

$$K = \frac{N_1}{N_2} \times 100\%$$

K = Presentase Ketuntasan Belajar

N_1 = Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar

N_2 = Jumlah Siswa Dalam Satu Kelas

Standar kelulusan dari pembelajaran Mengenal Nama-Nama Nabi dan Rasul di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, dimana Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) adalah 60% (persen), sementara Klasikal adalah 75%. Dengan demikian, dari standar KKM dan Klasikal yang telah ditetapkan, bagi siswa yang mencapai rata-rata 60%, maka siswa dinyatakan “lulus” dan begitu sebaliknya, bila nilai rata-rata yang diperoleh siswa di bawah standar KKM yaitu 60%, maka siswa dinyatakan “tidak lulus”.

Selanjutnya, tingkat hasil belajar siswa dapat dilihat melalui persentase berikut ini:

Tinggi = 76% - 100%

Cukup = 56% - 75%

Kurang = 40% - 55%

Rendah = 0% - 39%

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berdasarkan tiga siklus. Dari tiap-tiap siklus yang dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai dalam penelitian. Untuk dapat mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan, dilakukan tes (pengujian). Sedangkan observasi dilakukan untuk dapat melihat tindakan yang tepat untuk diberikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan yang telah diajarkan.

Dari tes dan observasi yang dilakukan, selanjutnya tes dan observasi tersebut dilakukan dalam refleksi yang ditetapkan, dimana tindakan yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul. Dengan berpedoman pada refleksi tersebut, maka akan dilakukan tindakan kelas dengan empat tahapan dasar yang saling berkaitan dan berkesinambungan, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi dan, (4) Refleksi.

B. Variabel Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru yang berjumlah 38 orang siswa terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 25 orang siswa perempuan.

C. Rencana Tindakan

Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan agar terjadi perubahan mengajar ke arah yang lebih baik dan dapat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Arikunto³⁴, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilakukan bekerjasama dengan guru Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru yang mengamati aktivitas peneliti dan siswa. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai pelaksana dari model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yang terdiri dari tiga kali (siklus) pertemuan. Menurut Arikunto, dkk³⁵, mengemukakan model siklus dalam tindakan kelas mempunyai empat komponen, yaitu rencana, pelaksana tindakan, pengamatan refleksi.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti melakukan tahapan-tahapan rencana tindakan kelas, sebagai berikut:

1. Perencanaan

Adapun rencana tindakan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah:

- a. Menyusun rencana pembelajaran dengan standar kompetensi memahami nama-nama Nabi dan Rasul. Standar kompetensi ini dapat dicapai melalui kompetensi dasar.

³⁴ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 8.

³⁵ *Ibid*, hlm. 40.

- b. Menyiapkan materi pembelajaran dan alat bantu yang digunakan dalam mengajar seperti gambar, tape recorder, dan media bantu lain yang dibutuhkan.
- c. Membuat lembaran soal dan pertanyaan, dengan tujuan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa dari materi pembelajaran yang diajarkan, yaitu nama-nama Nabi dan Rasul
- d. Membuat dan melakukan evaluasi dari jawaban dari pertanyaan yang diberikan, guna menilai hasil belajar siswa dan dapat dijadikan tolak ukur peneliti untuk mengetahui tingkat tingkat hasil belajar siswa terhadap materi nama-nama Nabi dan Rasul.

2. Penerapan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan implementasi tindakan adalah melaksanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan dengan menerapkan model pembelajaran langsung, adalah:

- a. Guru mengemukakan cerita dalam bentuk visual yang menarik, seperti menyajikan anekdot cerita fiksi dan lain sebagainya.
- b. Guru mengemukakan suatu problem masalah yang ada disekitar yang telah disusun dengan berhubungan dengan nama-nama Nabi dan Rasul.
- c. Guru memberikan siswa pertanyaan yang berhubungan dengan nama-nama Nabi dan Rasul yang secara mereka ketahui, sehingga mereka memiliki motivasi untuk mendengar materi yang diajarkan dan tertarik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

- d. Memberikan poin-poin penting dari pokok bahasan nama-nama Nabi dan Rasul yang akan berfungsi sebagai alat bantu dalam mengingat pokok bahasan yang telah diajarkan.
- e. Mengemukakan kepada siswa ilustrasi nyata mengenai pokok bahasan nama-nama Nabi dan Rasul; dan dapat juga dilakukan perbandingan antara materi nama-nama Nabi dan Rasul dengan pengalaman yang dialami oleh siswa.
- f. Menggunakan alat visual yang dibutuhkan dan mendukung pokok bahasan yang diajarkan.
- g. Dalam menyampaikan materi dilakukan secara periodik, selanjutnya memberikan peluang kepada siswa untuk membuat contoh-contoh yang berhubungan dengan pokok bahasan nama-nama Nabi dan Rasul tersebut.
- h. Setelah materi pembelajaran yang diajarkan selesai, dilakukan latihan-latihan dan aktifitas singkat yang memperjelas poin-poin yang telah dibuat.
- i. Ajukan permasalahan kepada siswa yang berhubungan dengan pokok bahasan nama-nama Nabi dan Rasul dengan berdasarkan pada materi pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul yang telah diajarkan, dan
- j. Melakukan reviewe dari pokok bahasan nama-nama Nabi dan Rasul yang telah disampaikan.

3. Observasi dan Tindakan

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul pada siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, dan selanjutnya mengisi lembaran observasi yang telah dibuat. Diakhir pembelajaran peneliti mengadakan evaluasi dengan memberikan tes kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa secara kuantitatif.

4. Refleksi

Refleksi adalah merupakan tahap akhir kegiatan observasi, dengan cara mengumpulkan berbagai hasil yang diperoleh guna melihat dan menilai apakah kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT).

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang menyatakan bagaimana hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru pada pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*. Data yang terkumpul dari kesimpulan tingkat hasil belajar

siswa dari materi yang diajarkan dalam bentuk angka-angka. Sementara data kualitatif adalah data yang diperoleh dari latar belakang atau penyebab terjadinya hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru pada pokok bahasan nama-nama Nabi dan Rasul melalui model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tes, merupakan teknik pengumpulan yang digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru pada pokok bahasan nama-nama Nabi dan Rasul dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*.
- 2) Observasi, merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data data tentang hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru ketika proses belajar mengajar PAI dengan sub bahasan pembelajaran nama-nama Nabi dan Rasul dan implementasi dari penerapan mdoel pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* di kelas.

E. Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data merupakan suatu metode untuk melihat seberapa besar perkembangan hasil belajar siswa setelah dilaksanakannya metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini akan dianalisis. Adapun analisis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan data tentang aktivitas siswa.
2. Laporan hasil belajar pendidikan agama Islam (PAI) siswa, baik secara individu maupun klasikal. Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individu dan klasikal dapat diketahui dengan rumus³⁶:

a. Ketuntasan Individu

$$S_n = \frac{S_1}{S_2} \times 100\%$$

Keterangan:

S_n = Persentase Ketuntasan Individu

S_1 = Skor Yang Diperoleh Siswa

S_2 = Skor Maksimum

b. Ketuntasan Klasikal:

$$K = \frac{N_1}{N_2} \times 100\%$$

K = Presentase Ketuntasan Belajar

N_1 = Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar

N_2 = Jumlah Siswa Dalam Satu Kelas

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Setting Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru merupakan salah satu lembaga pendidikan resmi yang terletak di Kelurahan Tangkerang Timur Kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru. Sekolah ini berdiri pada tahun 1978, dimana ketika itu masih terletak di Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Namun, setelah tahun 1987 Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru termasuk salah satu sarana pendidikan yang terletak di Kota Pekanbaru. Sekolah ini memiliki luas lahan 1883 M², dengan akreditasi B.

2. Visi dan Misi

Adapun visi Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, adalah :

Menjadikan Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Sebagai Sekolah Dasar yang setara dalam prestasi akademis dan ekstrakurikuler di Kota Pekanbaru dengan siswa-siswi yang santun, menghormati perbedaan dan menghargai lingkungan.

Sementara misi Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, yaitu:

- Menciptakan suasana KBM terencana sebagai proses belajar yang bermutu dan menyenangkan
- Mengembangkan prestasi individual dan berkelompok secara optimal

- Mengembangkan program ekstrakurikuler sebagai upaya meningkatkan prestasi akademis dan non akademis
- Mengembangkan kerjasama sekolah dengan orang tua siswa, dan
- Mengembangkan lingkungan sekolah sebagai lingkungan yang sehat dan menyenangkan.

3. Keadaan Guru dan Pegawai

Guru-guru dan pegawai di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru berjumlah 21 orang. Untuk lebih jelasnya keadaan guru dan pegawai di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.1
Keadaan Guru dan Pegawai
Menurut Tingkat Pendidikan

Ijazah Tertinggi	Guru			Personil Lain (Petugas Kebersihan)
	PNS	Guru Bantu	Guru Honor	
S1	5	1	1	
D.3	1			
D.2	10		1	
SPG/PGA/SLTA	1			
SD	-			1
Jumlah	17	1	2	1

Sumber: Data Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya, 2011

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 21 orang jumlah guru dan pegawai yang ada di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, terdiri dari 17 orang guru berstatus PNS, 1 orang guru berstatus guru bantu, 2 orang guru berstatus guru honor, dan 1 orang personil lain yaitu petugas kebersihan sekolah.

Selanjutnya, dari tabel di atas dapat juga diketahui tingkat pendidikan yang dimiliki guru dan personil lain di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, yaitu 5 orang berpendidikan sarjana (S.1), 1 orang berpendidikan D.3, 10 orang berpendidikan D.2, 1 orang berpendidikan Sekolah Atas/Sederajat, dan 1 orang berpendidikan SD.

4. Keadaan Siswa

Siswa merupakan sarana utama sistem pendidikan, mereka dibimbing dan didik agar mencapai kedewasaan dan memperoleh ilmu pengetahuan sebagaimana mestinya. Untuk lebih jelasnya keadaan siswa di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dari tahun ketahun, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.2
Keadaan Siswa
(TP. 2008/2009 s.d 2011/2012)

No	Tahun Pelajaran	Keadaan Siswa												Jumlah		Jumlah Total
		Kelas I		Kelas II		Kelas III		Kelas IV		Kelas V		Kelas VI				
		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	
1	2008/2009	32	47	41	33	35	46	38	39	49	29	41	36	236	230	466
2	2009/2010	45	35	36	44	39	35	37	45	37	38	45	29	239	226	465
3	2010/2011	47	34	34	43	38	36	36	44	41	37	47	29	243	223	466
4	2011/2012	43	40	47	32	34	43	43	39	37	43	35	36	239	233	472

Sumber: Data Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya, 2011

Dari tabel di atas tentang keadaan siswa Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dari Tahun Pelajaran 2008/2009 sampai 2011/2012, maka dapat dipahami bahwa keseluruhan dari jumlah siswa mengalami fruktuatif (naik turun).

B. Hasil Penelitian

1. Sebelum Tindakan

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* yang dilakukan terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan pokok bahasan Nama-Nama Nabi dan Rasul. Penelitian ini menggunakan dua siklus dengan waktu selama 4 bulan. Penelitian ini dibantu oleh observer yaitu Aidiah Ratna Juita, S.Pd. Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam penelitian ini guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournamet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pokok bahasan Nama-Nama Nabi dan Rasul.

Di samping itu, proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru belum memperoleh hasil yang optimal sebelum dilakukan tindakan, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Hal ini terlihat dari persentase hasil belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan klasikal.

Adapun daya serap hasil belajar siswa sebelum menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament*, dimana rata-rata hasil belajar siswa hanya 48,95% dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal baru mencapai 65,79%, sedangkan ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru adalah sebesar 75%. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.3
Hasil Belajar Siswa
Sebelum Dilakukan Tindakan

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1	Sis-01	40	Tidak Tuntas
2	Sis-02	20	Tidak Tuntas
3	Sis-03	40	Tidak Tuntas
4	Sis-04	60	Tuntas
5	Sis-05	40	Tidak Tuntas
6	Sis-06	20	Tidak Tuntas
7	Sis-07	80	Tuntas
8	Sis-08	40	Tidak Tuntas
9	Sis-09	20	Tidak Tuntas
10	Sis-10	60	Tuntas
11	Sis-11	60	Tuntas
12	Sis-12	40	Tidak Tuntas
13	Sis-13	80	Tuntas
14	Sis-14	60	Tuntas
15	Sis-15	40	Tidak Tuntas
16	Sis-16	80	Tuntas
17	Sis-17	60	Tuntas
18	Sis-18	-	Tidak Tuntas
19	Sis-19	80	Tuntas
20	Sis-20	20	Tidak Tuntas
21	Sis-21	80	Tuntas
22	Sis-22	60	Tuntas
23	Sis-23	-	Tidak Tuntas
24	Sis-24	60	Tuntas
25	Sis-25	80	Tuntas
26	Sis-26	40	Tidak Tuntas
27	Sis-27	60	Tuntas
28	Sis-28	80	Tuntas
29	Sis-29	60	Tuntas
30	Sis-30	-	Tidak Tuntas
31	Sis-31	20	Tidak Tuntas
32	Sis-32	40	Tidak Tuntas
33	Sis-33	40	Tidak Tuntas
34	Sis-34	60	Tuntas
35	Sis-35	60	Tuntas
36	Sis-36	60	Tuntas
37	Sis-37	80	Tuntas
38	Sis-38	40	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa yang Tuntas		20	
Persentase Ketuntasan		52,63%	

Sumber: Data Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan, 2011

Dari tabel di atas, dapat diketahui distribusi ketuntasan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru sebelum dilaksanakan tindakan sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel IV.4
Distribusi Hasil Belajar

No	Klasifikasi	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	76%-100%	8	21,05%
2	Cukup	56%-75%	10	26,32%
3	Kurang	40%-55%	12	31,58%
4	Rendah	0%-39%	8	21,05%
	Jumlah		38	100,00%

Sumber: Data Distribusi Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan, 2011

Berdasarkan tabel distribusi hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru sebelum dilaksanakan tindakan, sehingga dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki kriteria nilai 76%-100% dengan klasifikasi tinggi berjumlah 8 orang siswa dengan persentase 21,05%, sementara siswa yang memiliki kriteria nilai 56%-75% dengan klasifikasi cukup berjumlah 10 orang siswa dengan persentase 26,32%, adapun siswa yang memiliki kriteria nilai 40%-55% dengan klasifikasi kurang berjumlah 12 orang siswa dengan persentase 31,58%, dan siswa yang memiliki kriteria nilai <40% dengan klasifikasi rendah berjumlah 8 orang siswa dengan persentase 21,05%.

Dari tabel distribusi hasil belajar siswa sebelum tindakan, sehingga dapat diketahui bahwa mayoritas distribusi hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru sebelum dilaksanakan tindakan adalah dengan klasifikasi kurang (31,58%).

2. Tindakan Kelas

Pelaksanaan proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan satu kali pertemuan dari masing-masing siklus yang dilaksanakan. Pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan, sebagai berikut:

a. Tindakan Siklus Pertama

Siklus pertama merupakan siklus awal yang dilakukan dalam PTK terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan tujuan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan pokok bahasan Nama-Nama Nabi dan Rasul. Tindakan pada siklus pertama dilaksanakan hari selasa, tanggal 13 September 2011 dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran 3x35 menit.

1) *Perencanaan*

Mengawali penelitian ini, guru terlebih dahulu guru mengkondisikan kelas, kemudian guru membimbing siswa membaca do'a sebelum belajar, selanjutnya mengabsen siswa untuk mengetahui di antara siswa yang masuk dan tidak masuk, dan kemudian siswa dituntun untuk melafalkan bacaan shalat, terdiri dari do'a *iftitah*, *al-Fatihah*, surat pendek, *ruku'*, *i'tidal*, *sujud*, duduk antara dua sujud, *tasyahud* awal dan akhir.

Selanjutnya, guru menjelaskan materi pembelajaran dan membagi siswa menjadi enam kelompok belajar secara heterogen. Setelah kelompok belajar siswa dibentuk, guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk memilih kartu soal yang telah dipersiapkan untuk dijawab dengan anggota kelompok masing-masing melalui diskusi. Setelah semua kelompok memilih kartu soal, guru menentukan dan membatasi waktu yang diperlukan dalam berdiskusi dan meminta siswa menjawab setiap soal yang telah disediakan pada kartu soal dengan cara berdiskusi.

Setelah waktu yang diberikan guru untuk mendiskusikan soal berakhir, guru meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil jawaban yang telah didiskusikan dan meminta siswa yang tergabung dalam kelompok lain untuk menanggapi hasil jawaban yang disampaikan oleh kelompok yang mempresentasikan hasil jawaban tersebut dan memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan.

Setelah kegiatan pembelajaran diskusi selesai, guru meminta siswa kembali ke tempat duduk masing-masing, selanjutnya guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dilaksanakan, memberi pekerjaan rumah kepada siswa dan menutup pembelajaran dengan membaca *hamdallah*.

2) Pelaksanaan

Dalam melaksanakan tindakan yang direncanakan pada siklus pertama, dimana masih ditemukan berbagai kelemahan-kelemahan, sehingga prose pembelajaran belum sepenuhnya dapat dilaksanakan dengan baik. Adapun kelemahan-kelemahan yang ditemukan, yaitu (a)

Masih adanya siswa yang tidak dengan sungguh-sungguh dalam berdiskusi dengan teman kelompoknya masing-masing, (b) Masih adanya siswa yang tidak mau mempresentasikan hasil jawaban soal yang telah didiskusikan, (c) Masih adanya siswa yang tidak mau mengeluarkan pendapat dari pokok bahasan yang telah disampaikan, (d) Masih adanya siswa yang tidak mau bergabung dengan anggota kelompok yang telah ditetapkan, dan (e) Masih adanya siswa yang tidak mau menanggapi hasil jawaban yang disampaikan dalam berdiskusi.

Untuk mengatasi beberapa kelemahan yang ditemukan pada siklus pertama, sehingga peneliti (guru) melakukan langkah-langkah, yaitu memotivasi siswa untuk senantiasa selalu menjalin dan menumbuhkan kerjasama dengan anggota kelompok yang telah ditetapkan dan mengulang kembali menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*.

Setelah itu, guru mempersilahkan siswa untuk memulakan diskusi dengan anggota kelompoknya. Setelah siswa selesai siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya secara bersama-sama dan guru menunjuk satu persatu siswa kelompok yang mempresentasikan untuk memberikan jawaban hasil diskusi kelompoknya. Dengan demikian diharapkan berbagai kelemahan yang ditemukan pada siklus pertama dapat diatasi.

Selanjutnya, guru memberikan soal ulangan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru pada siklus pertama. Sehingga diperoleh hasil belajar siswa, sebagai berikut:

Tabel IV.5
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus Pertama

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1	Sis-01	40	Tidak Tuntas
2	Sis-02	60	Tuntas
3	Sis-03	40	Tidak Tuntas
4	Sis-04	60	Tuntas
5	Sis-05	40	Tidak Tuntas
6	Sis-06	20	Tidak Tuntas
7	Sis-07	80	Tuntas
8	Sis-08	40	Tidak Tuntas
9	Sis-09	20	Tidak Tuntas
10	Sis-10	60	Tuntas
11	Sis-11	60	Tuntas
12	Sis-12	40	Tidak Tuntas
13	Sis-13	80	Tuntas
14	Sis-14	60	Tuntas
15	Sis-15	60	Tuntas
16	Sis-16	80	Tuntas
17	Sis-17	80	Tuntas
18	Sis-18	80	Tuntas
19	Sis-19	80	Tuntas
20	Sis-20	20	Tidak Tuntas
21	Sis-21	80	Tuntas
22	Sis-22	60	Tuntas
23	Sis-23	80	Tuntas
24	Sis-24	60	Tuntas
25	Sis-25	80	Tuntas
26	Sis-26	40	Tidak Tuntas
27	Sis-27	60	Tuntas
28	Sis-28	80	Tuntas
29	Sis-29	60	Tuntas
30	Sis-30	40	Tidak Tuntas
31	Sis-31	60	Tuntas
32	Sis-32	40	Tidak Tuntas
33	Sis-33	40	Tidak Tuntas
34	Sis-34	60	Tuntas
35	Sis-35	60	Tuntas
36	Sis-36	60	Tuntas
37	Sis-37	80	Tuntas
38	Sis-38	40	Tidak Tuntas
Jumlah		2,180	
Rata-Rata		57.37%	

Sumber: Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I, 2011

Berdasarkan hasil ulangan harian pada siklus pertama, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru mengalami peningkatan. Hal ini bila dibandingkan dengan sebelum dilaksanakan tindakan, di mana, pada ulangan harian sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 18,60 dengan siswa yang tuntas hanya 20 orang, sementara pada siklus pertama rata-rata siswa meningkat menjadi 57,37 dengan siswa yang tuntas berjumlah 25 orang.

Selanjutnya, berdasarkan tabel IV.5 di atas, juga dapat diketahui distribusi hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan, yaitu siklus pertama, sebagai berikut:

Tabel IV.6
Distribusi Hasil Belajar

No	Klasifikasi	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	76%-100%	11	28.95
2	Cukup	56%-75%	14	36.84
3	Kurang	40%-55%	10	26.32
4	Rendah	0%-39%	3	7.89
	Jumlah		38	100.00

Sumber: Distribusia Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I, 2011

Berdasarkan tabel distribusia hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, di mana terlihat bahwa terjadinya peningkatan dari distribusi hasil belajar siswa dibandingkan dengan sebelum dilaksanakan tindakan yaitu siswa yang

memiliki kriteria nilai 76%-100% dengan klasifikasi tinggi berjumlah 11 orang siswa dengan persentase 28,95%, sementara siswa yang memiliki kriteria nilai 56%-75% dengan klasifikasi cukup berjumlah 14 orang siswa dengan persentase 26,84%, adapun siswa yang memiliki kriteria nilai 40%-55% dengan klasifikasi kurang berjumlah 10 orang siswa dengan persentase 26,32%, dan siswa yang memiliki kriteria nilai <40% dengan klasifikasi rendah berjumlah 3 orang siswa dengan persentase 7,82%.

Dari tabel disitribusi hasil belajar siswa sebelum tindakan, sehingga dapat diketahui bahwa mayoritas distribusi hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru setelah dilaksanakan tindakan pada siklus pertama adalah dengan klasifikasi kurang (36,84%).

3) *Observasi*

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai observer adalah Aidia Ratna Juita, S.Pd selaku tenaga pengajar di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru. Untuk mengetahui secara rinci hasil observasi tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas belajar siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.7
Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas Yang Diamati	Dilaksanakan	Tidak Dilaksanakan
1	Mengabsensi siswa		-
2	Menyajikan materi yang akan dipelajari		-
3	Memperkenalkan nama Rasul-Rasul Allah		-
4	Melafalkan nama-nama Rasul Allah		-
5	Melafalkan nama-nama Rasul Allah secara terperinci		-
6	Memberikan kesempatan kepada siswa melafalkan nama-nama Rasul Allah		-
7	Membedakan antara Nabi dan Rasul		-
8	Menanyakan kepada siswa tentang materi pelajaran		-
9	Mengajak siswa menyimpulkan materi pelajaran		-
10	Menginformasikan materi selanjutnya kepada siswa		-
	Jumlah	10	-
	Persentase	100,00%	-

Sumber: Data Hasil Observasi Aktivitas Guru, 2011.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat jelas bahwa dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, guru menetapkan beberapa indikator yang harus dilakukan, di mana dari 10 indikator yang ada ternyata keseluruhannya telah dilaksanakan berjumlah 10 indikator dengan persentase 100,00%.

Selanjutnya, untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari beberapa indikator yang telah dilakukan observasi pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

Tabel IV.8
Observasi Aktivitas Siswa Kelas V
Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru

Kode Siswa	Aktivitas Siswa										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SIS 01	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SIS 02		-			-		-				7
SIS 03		-			-		-		-		6
SIS 04			-		-	-	-		-		5
SIS 05						-					9
SIS 06		-				-					8
SIS 07	-					-			-		7
SIS 08				-	-		-				7
SIS 09		-		-							8
SIS 10				-					-		8
SIS 11						-	-				8
SIS 12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SIS 13							-		-		8
SIS 14	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SIS 15											10
SIS 16	-										9
SIS 17	-	-			-	-	-		-		4
SIS 18			-								9
SIS 19				-	-						8
SIS 20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SIS 21											10
SIS 22					-				-		8
SIS 23						-	-				8
SIS 24				-		-		-			7
SIS 25			-	-	-				-		6
SIS 26	-	-			-						7
SIS 27		-			-	-					7
SIS 28		-				-	-		-		6
SIS 29	-								-		8
SIS 30											10
SIS 31	-			-	-						7
SIS 32		-				-					8
SIS 33		-				-			-		7
SIS 34	-					-				-	7
SIS 35							-				9
SIS 36				-		-				-	7
SIS 37						-			-		8
SIS 38		-		-	-				-		6
Jumlah Total	27	23	31	25	22	19	24	33	21	32	257
Persentase	71	61	82	66	58	50	63	87	55	84	68

Sumber: Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I, 2001

4) *Refleksi*

Pada siklus pertama hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum dilaksanakan tindakan, yaitu dari 38 orang siswa, di mana siswa yang mengalami ketuntasan secara individu hanya berjumlah 20 orang siswa, dan 18 orang siswa yang tidak mengalami ketuntasan. Hal ini berbeda setelah dilaksanakan tindakan pada siklus pertama, di mana siswa yang mengalami ketuntasan dalam belajar secara individu adalah berjumlah 25 orang siswa, dan 13 orang siswa yang tidak mengalami ketuntasan secara individu.

Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru secara klasikal pada tindakan siklus pertama, dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut:

$$K = \frac{25}{38} \times 100\%$$

$$K = 0,66 \times 100\%$$

$$K = 65,79\%$$

Dari hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru adalah 75%, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru pada siklus pertama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Dengan demikian, karena hasil belajar siswa pada siklus pertama belum mencapai standar/target yang telah diinginkan, sehingga peneliti (guru) akan melanjutkan tindakan kelas pada siklus kedua.

b. Tindakan Siklus Kedua

Siklus siklus kedua merupakan siklus lanjutan yang dilakukan dalam PTK terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan tujuan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan pokok bahasan Nama-Nama Nabi dan Rasul. Tindakan pada siklus pertama dilaksanakan hari selasa, tanggal 20 September 2011 dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran 3x35 menit.

1) Perencanaan

Mengawali penelitian ini, guru terlebih dahulu guru mengkondisikan kelas, kemudian guru membimbing siswa membaca do'a sebelum belajar, selanjutnya mengabsen siswa untuk mengetahui di antara siswa yang masuk dan tidak masuk, dan kemudian siswa dituntun untuk melafalkan bacaan shalat, terdiri dari do'a *iftitah*, *al-Fatihah*, surat pendek, *ruku'*, *i'tidal*, *sujud*, duduk antara dua sujud, *tasyahud* awal dan akhir.

Selanjutnya, guru menjelaskan materi pembelajaran dan membagi siswa menjadi enam kelompok belajar secara heterogen. Setelah kelompok belajar siswa dibentuk, guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk memilih kartu soal yang telah dipersiapkan untuk dijawab dengan anggota kelompok masing-masing melalui diskusi. Setelah semua kelompok memilih kartu soal, guru menentukan dan membatasi waktu yang diperlukan dalam berdiskusi dan meminta siswa menjawab setiap soal yang telah disediakan pada kartu soal dengan cara berdiskusi.

Setelah waktu yang diberikan guru untuk mendiskusikan soal berakhir, guru meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil jawaban yang telah didiskusikan dan meminta siswa yang tergabung dalam kelompok lain untuk menanggapi hasil jawaban yang disampaikan oleh kelompok yang mempresentasikan hasil jawaban tersebut dan memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan.

Setelah kegiatan pembelajaran diskusi selesai, guru meminta siswa kembali ke tempat duduk masing-masing, selanjutnya guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dilaksanakan, memberi pekerjaan rumah kepada siswa dan menutup pembelajaran dengan membaca *hamdallah*.

2) Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada siklus kedua, pertama-tama guru mengumumkan hasil ulangan harian pada siklus pertama. Selanjutnya guru memberikan penghargaan (*reward*) kepada siswa yang berhasil memperoleh nilai yang memenuhi standar ketuntasan secara individu (baik) dan memberikan motivasi kepada siswa yang memperoleh nilai yang belum mencapai standar ketuntasan secara individu.

Pelaksanaan tindakan yang direncanakan pada siklus kedua, di mana masih juga ditemukan berbagai kelemahan-kelemahan, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya dapat dilaksanakan dengan baik. Adapun kelemahan-kelemahan yang ditemukan, yaitu (a) Masih

adanya siswa yang tidak mau mempresentasikan hasil jawaban soal yang telah didiskusikan, baik secara individu maupun berkelompok, (b) Masih adanya siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam berdiskusi.

Untuk mengatasi beberapa kelemahan yang ditemukan pada siklus II, sehingga peneliti (guru) melakukan langkah-langkah, yaitu kembali memotivasi siswa terlibat dalam untuk senantiasa selalu menjalin dan menunmbuhkan kerjasama dengan anggota kelompok yang telah ditetapkan dan mengulang kembali menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*.

Setelah itu, guru mempersilahkan siswa untuk memulakan diskusi dengan anggota kelompoknya. Setelah siswa selesai siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya secara bersama-sama dan guru menunjuk satu persatu siswa kelompok yang mempresentasikan untuk memberikan jawaban hasil diskusi kelompoknya. Dengan demikian diharapkan berbagai kelemahan yang ditemukan pada siklus pertama dapat di atasi.

Selanjutnya, guru memberikan soal ulangan pada siklus kedua dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, sehingga diperoleh hasil belajar siswa, sebagai berikut:

Tabel IV.9
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus Kedua

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1	Sis-01	40	Tidak Tuntas
2	Sis-02	60	Tuntas
3	Sis-03	40	Tidak Tuntas
4	Sis-04	80	Tuntas
5	Sis-05	60	Tuntas
6	Sis-06	60	Tuntas
7	Sis-07	100	Tuntas
8	Sis-08	60	Tuntas
9	Sis-09	60	Tuntas
10	Sis-10	80	Tuntas
11	Sis-11	100	Tuntas
12	Sis-12	-	Tidak Tuntas
13	Sis-13	100	Tuntas
14	Sis-14	-	Tidak Tuntas
15	Sis-15	60	Tuntas
16	Sis-16	80	Tuntas
17	Sis-17	60	Tuntas
18	Sis-18	100	Tuntas
19	Sis-19	60	Tuntas
20	Sis-20	40	Tidak Tuntas
21	Sis-21	80	Tuntas
22	Sis-22	60	Tuntas
23	Sis-23	60	Tuntas
24	Sis-24	80	Tuntas
25	Sis-25	80	Tuntas
26	Sis-26	60	Tuntas
27	Sis-27	60	Tuntas
28	Sis-28	80	Tuntas
29	Sis-29	80	Tuntas
30	Sis-30	20	Tidak Tuntas
31	Sis-31	-	Tidak Tuntas
32	Sis-32	80	Tuntas
33	Sis-33	60	Tuntas
34	Sis-34	60	Tuntas
35	Sis-35	60	Tuntas
36	Sis-36	80	Tuntas
37	Sis-37	60	Tuntas
38	Sis-38	60	Tuntas
Jumlah		2360	
Rata-Rata		62.11	

Sumber: Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus Kedua, 2011

Berdasarkan hasil ulangan harian pada siklus kedua, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru mengalami peningkatan. Hal ini bila dibandingkan dengan tindakan yang dilakukan peneliti pada siklus pertama dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 57,37 dengan siswa yang tuntas berjumlah 25 orang, dan hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan, di mana nilai rata-rata adalah 18,60 dengan siswa yang tuntas hanya 20 orang. Sementara, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus kedua ini adalah 62,11, dengan siswa yang tuntas secara individu meningkat menjadi 31 orang siswa.

Selanjutnya, berdasarkan tabel IV.5 di atas, juga dapat diketahui distribusi hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan, yaitu siklus kedua, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.10
Distribusi Hasil Belajar

No	Klasifikasi	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	76%-100%	14	36.84
2	Cukup	56%-75%	17	44.74
3	Kurang	40%-55%	3	7.89
4	Rendah	0%-39%	4	10.53
	Jumlah		38	100.00

Sumber: Data Distribusi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II, 2011

Berdasarkan tabel distribusia hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, di mana terlihat bahwa terjadinya peningkatan dari distribusi hasil belajar siswa dibandingkan dengan sebelum dilaksanakan tindakan yaitu siswa yang memiliki kriteria nilai 76%-100% dengan klasifikasi tinggi berjumlah 14 orang siswa dengan persentase 36,84%, sementara siswa yang memiliki kriteria nilai 56%-75% dengan klasifikasi cukup berjumlah 17 orang siswa dengan persentase 44,74%, adapun siswa yang memiliki kriteria nilai 40%-55% dengan klasifikasi kurang berjumlah 3 orang siswa dengan persentase 7,89%, dan siswa yang memiliki kriteria nilai <40% dengan klasifikasi rendah berjumlah 4 orang siswa dengan persentase 10,53%.

Dari tabel disitribusi hasil belajar siswa sebelum tindakan, sehingga dapat diketahui bahwa mayoritas distribusi hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru setelah dilaksanakan tindakan pada siklus kedua adalah dengan klasifikasi cukup (44,74%).

3) *Observasi*

Adapun observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai observer adalah Aidiah Ratna Juita, S.Pd selaku tenaga pengajar di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru. Untuk mengetahui secara rinci hasil observasi tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas belajar siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.11
Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas Yang Diamati	Dilaksanakan	Tidak Dilaksanakan
1	Mengabsensi siswa		-
2	Menyajikan materi yang akan dipelajari		-
3	Memperkenalkan nama Rasul-Rasul Allah		-
4	Melafalkan nama-nama Rasul Allah		-
5	Melafalkan nama-nama Rasul Allah secara terperinci		-
6	Memberikan kesempatan kepada siswa melafalkan nama-nama Rasul Allah		-
7	Membedakan antara Nabi dan Rasul		-
8	Menanyakan kepada siswa tentang materi pelajaran		-
9	Mengajak siswa menyimpulkan materi pelajaran		-
10	Menginformasikan materi selanjutnya kepada siswa		-
	Jumlah	100	-
	Persentase	100,00%	-

Sumber: Data Hasil Observasi Aktivitas Guru, 2011

Berdasarkan tabel di atas, terlihat jelas bahwa dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, guru menetapkan beberapa indikator yang harus dilakukan, di mana dari 10 indikator yang ada ternyata keseluruhannya telah dilaksanakan berjumlah 10 indikator dengan persentase 100,00%. Selanjutnya, untuk mengetahui aktivitas siwa dalam proses belajar mengajar pada siklus kedua, dapat dilihat dari beberapa indikator yang telah dilakukan, sebagai berikut:

Tabel IV.12
Observasi Aktivitas Siswa Kelas V Siklus Kedua
Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru

Kode Siswa	Aktivitas Siswa										JLH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SIS 01					-	-	-				7
SIS 02		-									9
SIS 03		-									9
SIS 04											10
SIS 05											10
SIS 06		-				-					8
SIS 07	-								-		8
SIS 08											10
SIS 09											10
SIS 10				-					-		8
SIS 11											10
SIS 12			-					-	-		7
SIS 13									-		8
SIS 14	-	-	-	-		-			-		4
SIS 15											10
SIS 16											10
SIS 17	-										9
SIS 18											10
SIS 19				-	-		-				8
SIS 20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SIS 21											10
SIS 22					-		-				9
SIS 23											10
SIS 24						-		-			8
SIS 25				-							9
SIS 26											10
SIS 27		-				-					8
SIS 28						-					9
SIS 29	-								-		8
SIS 30											10
SIS 31											10
SIS 32		-				-					8
SIS 33											10
SIS 34											10
SIS 35											9
SIS 36											10
SIS 37											10
SIS 38				-							9
Jumlah Total	33	31	35	32	34	30	34	35	31	37	332
Persentase	87	82	92	84	89	79	89	92	82	97	87

Sumber: Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II, 2001

4) *Refleksi*

Pada siklus kedua ini, di mana hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum dilaksanakan tindakan, yaitu dari 38 orang siswa, di mana siswa yang mengalami ketuntasan secara individu hanya berjumlah 20 orang siswa, dan 18 orang siswa yang tidak mengalami ketuntasan; dan tindakan yang dilakukan pada siklus pertama adalah berjumlah 25 orang siswa, dan 13 orang siswa yang tidak mengalami ketuntasan secara individu. Sementara, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah 31 orang siswa, dan hanya 7 orang siswa yang tidak mengalami ketuntasan secara individu.

Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru secara klasikal pada tindakan siklus kedua, dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut:

$$K = \frac{31}{38} \times 100\%$$

$$K = 0,82 \times 100\%$$

$$K = 81,58\%$$

Berdasarkan hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru adalah 75%, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru pada kedua dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game*

tournament sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Meskipun, standar ketuntasan yang diharapkan tercapai, akan tetapi peneliti tetap melanjutkan pertemuan tindakan kelas pada siklus yang ketiga, hal ini berdasarkan perencanaan waktu penelitian yang telah dilaksanakan.

Selanjutnya, dilanjutkan siklus ketiga dalam penelitian, disebabkan peneliti ingin mengetahui apakah pada pelaksanaan siklus ketiga, ketuntasan hasil belajar siswa tetap mengalami peningkatan, atau sebaliknya.

c. Tindakan Siklus Ketiga

Siklus siklus ketiga merupakan siklus lanjutan dari siklus kedua dan merupakan siklus terakhir yang dilakukan dalam PTK terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan tujuan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan pokok bahasan Nama-Nama Nabi dan Rasul. Tindakan pada siklus pertama dilaksanakan hari selasa, tanggal 27 September 2011 dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran 3x35 menit.

1) Perencanaan

Mengawali penelitian ini pada siklus ketiga, guru terlebih dahulu guru mengkondisikan kelas, kemudian guru membimbing siswa membaca do'a sebelum belajar, selanjutnya mengabsen siswa untuk mengetahui di antara siswa yang masuk dan tidak masuk, dan kemudian siswa dituntun untuk melafalkan bacaan shalat, terdiri dari do'a *iftitah*, *al-Fatihah*, surat pendek, *ruku'*, *i'tidal*, *sujud*, duduk antara dua sujud, *tasyahud* awal dan akhir.

Selanjutnya, guru menjelaskan materi pembelajaran dan membagi siswa menjadi enam kelompok belajar secara heterogen. Setelah kelompok belajar siswa dibentuk, guru meminta perwakilan dari masing-masing kelompok untuk memilih kartu soal yang telah dipersiapkan untuk dijawab dengan anggota kelompok masing-masing melalui diskusi. Setelah semua kelompok memilih kartu soal, guru menentukan dan membatasi waktu yang diperlukan dalam berdiskusi dan meminta siswa menjawab setiap soal yang telah disediakan pada kartu soal dengan cara berdiskusi.

Setelah waktu yang diberikan guru untuk mendiskusikan soal berakhir, guru meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil jawaban yang telah didiskusikan dan meminta siswa yang tergabung dalam kelompok lain untuk menanggapi hasil jawaban yang disampaikan oleh kelompok yang mempresentasikan hasil jawaban tersebut dan memberikan penghargaan kepada kelompok belajar yang berhasil menjawab pertanyaan yang diberikan.

Setelah kegiatan pembelajaran diskusi selesai, guru meminta siswa kembali ke tempat duduk masing-masing, selanjutnya guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dilaksanakan, memberi pekerjaan rumah kepada siswa dan menutup pembelajaran dengan membaca *hamdallah*.

2) *Pelaksanaan*

Proses pembelajaran pada siklus ketiga, pertama-tama guru mengumumkan hasil ulangan harian pada siklus pertama. Selanjutnya guru memberikan penghargaan (*reward*) kepada siswa yang berhasil memperoleh nilai yang memenuhi standar ketuntatan secara individu (baik) dan memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan dan mempertahankan hasil belajar yang telah dimiliki setelah dilakukan tindakan kelas yaitu pada siklus pertama dan siklus kedua.

Selanjutnya, dalam pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga guru mempersilahkan siswa untuk memulakan diskusi dengan anggota kelompoknya. Setelah siswa selesai siswa diminta untuk mempersentasikan hasil kerja kelompoknya secara bersama-sama dan guru menunjuk satu persatu siswa kelompok yang mempersentasikan untuk memberikan jawaban hasil diskusi kelompoknya. Dengan demikian diharapkan peningkatan hasil belajar dapat diraih oleh masing-masing siswa.

Setelah itu, guru memberikan soal ulangan pada siklus ketiga dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, sehingga diperoleh hasil belajar siswa, sebagai berikut:

Tabel IV.13
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus Ketiga

No	Siswa	Nilai	Keterangan
1	Sis-01	80	Tuntas
2	Sis-02	80	Tuntas
3	Sis-03	60	Tuntas
4	Sis-04	100	Tuntas
5	Sis-05	80	Tuntas
6	Sis-06	80	Tuntas
7	Sis-07	100	Tuntas
8	Sis-08	100	Tuntas
9	Sis-09	80	Tuntas
10	Sis-10	80	Tuntas
11	Sis-11	100	Tuntas
12	Sis-12	40	Tidak Tuntas
13	Sis-13	100	Tuntas
14	Sis-14	80	Tuntas
15	Sis-15	80	Tuntas
16	Sis-16	100	Tuntas
17	Sis-17	60	Tuntas
18	Sis-18	100	Tuntas
19	Sis-19	100	Tuntas
20	Sis-20	-	Tidak Tuntas
21	Sis-21	100	Tuntas
22	Sis-22	80	Tuntas
23	Sis-23	100	Tuntas
24	Sis-24	100	Tuntas
25	Sis-25	100	Tuntas
26	Sis-26	80	Tuntas
27	Sis-27	80	Tuntas
28	Sis-28	60	Tuntas
29	Sis-29	100	Tuntas
30	Sis-30	60	Tuntas
31	Sis-31	-	Tidak Tuntas
32	Sis-32	100	Tuntas
33	Sis-33	80	Tuntas
34	Sis-34	60	Tuntas
35	Sis-35	80	Tuntas
36	Sis-36	100	Tuntas
37	Sis-37	80	Tuntas
38	Sis-38	100	Tuntas
Jumlah		3060	
Rata-Rata		80.53	

Sumber: Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus III, 2011

Berdasarkan hasil ulangan harian pada siklus ketiga, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru akan tetap mengalami peningkatan. Hal ini bila dibandingkan dengan tindakan yang dilakukan peneliti pada siklus kedua dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 62,11, dengan siswa yang tuntas secara individu meningkat menjadi 31 orang siswa, siklus pertama dengan rata-rata hasil belajar siswa adalah 57,37 dengan siswa yang tuntas berjumlah 25 orang, dan hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan, di mana nilai rata-rata adalah 18,60 dengan siswa yang tuntas hanya 20 orang. Sementara, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus ketiga rata hasil belajar siswa adalah 80,53, dengan siswa yang tuntas secara individu berjumlah 35 orang siswa.

Selanjutnya, berdasarkan tabel IV.5 di atas, juga dapat diketahui distribusi hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan, yaitu siklus ketiga, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.14
Distribusi Hasil Belajar

No	Klasifikasi	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	76%-100%	30	78.95
2	Cukup	56%-75%	5	13.16
3	Kurang	40%-55%	1	2.63
4	Rendah	0%-39%	2	5.26
	Jumlah		38	100.00

Sumber: Data Distribusi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus III, 2011

Berdasarkan tabel distribusia hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru, di mana terlihat bahwa terjadinya peningkatan dari distribusi hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus kedua, siklus pertama dan sebelum dilaksanakan tindakan yaitu pada siklus ketiga, siswa yang memiliki kriteria nilai 76%-100% dengan klasifikasi tinggi berjumlah 30 orang siswa dengan persentase 78,95%, sementara siswa yang memiliki kriteria nilai 56%-75% dengan klasifikasi cukup berjumlah 5 orang siswa dengan persentase 13,16%, adapun siswa yang memiliki kriteria nilai 40%-55% dengan klasifikasi kurang berjumlah 1 orang siswa dengan persentase 2,63%, dan siswa yang memiliki kriteria nilai <40% dengan klasifikasi rendah berjumlah 2 orang siswa dengan persentase 5,26%.

Dari tabel disitribusi hasil belajar siswa sebelum tindakan, sehingga dapat diketahui bahwa mayoritas distribusi hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru setelah dilaksanakan tindakan pada siklus ketiga adalah dengan klasifikasi tinggi (78,95%).

3) *Observasi*

Adapun observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai observer adalah Aidiah Ratna Juita, S.Pd

selaku tenaga pengajar di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru. Untuk mengetahui secara rinci hasil observasi tindakan yang dilakukan guru dan aktivitas belajar siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.15
Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas Yang Diamati	Dilaksanakan	Tidak Dilaksanakan
1	Mengabsensi siswa		-
2	Menyajikan materi yang akan dipelajari		-
3	Memperkenalkan nama Rasul-Rasul Allah		-
4	Melafalkan nama-nama Rasul Allah		-
5	Melafalkan nama-nama Rasul Allah secara terperinci		-
6	Memberikan kesempatan kepada siswa melafalkan nama-nama Rasul Allah		-
7	Membedakan antara Nabi dan Rasul		-
8	Menanyakan kepada siswa tentang materi pelajaran		-
9	Mengajak siswa menyimpulkan materi pelajaran		-
10	Menginformasikan materi selanjutnya kepada siswa		-
	Jumlah	10	-
	Persentase	100,00%	-

Sumber: Data Hasil Observasi Aktivitas Guru, 2011

Berdasarkan tabel di atas, terlihat jelas bahwa dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, guru menetapkan beberapa indikator yang harus dilakuan, di mana dari 10 indikator yang ada ternyata keseluruhannya telah dilaksanakan berjumlah 10 indikator dengan persentase 100,00%. Selanjutnya, untuk mengetahui aktivitas siwa dalam proses belajar mengajar pada siklus ketiga, dapat dilihat dari beberapa indikator yang telah dilakukan, sebagai berikut:

Tabel IV.16
Observasi Aktivitas Siswa Kelas V
Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru

Kode Siswa	Aktivitas Siswa										JLH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SIS 01											10
SIS 02											10
SIS 03											10
SIS 04											10
SIS 05											10
SIS 06		-									9
SIS 07									-		9
SIS 08											10
SIS 09											10
SIS 10									-		9
SIS 11											10
SIS 12											10
SIS 13							-				9
SIS 14		-		-					-		7
SIS 15											10
SIS 16											10
SIS 17											10
SIS 18											10
SIS 19					-						9
SIS 20		-							-	-	7
SIS 21											10
SIS 22					-						9
SIS 23											10
SIS 24											10
SIS 25											10
SIS 26											10
SIS 27											10
SIS 28											10
SIS 29	-										9
SIS 30											10
SIS 31											10
SIS 32											10
SIS 33											10
SIS 34											10
SIS 35							-				9
SIS 36											10
SIS 37											10
SIS 38				-							9
Jumlah	37	35	38	36	36	38	36	38	34	37	365
Persentase	97	92	100	95	95	100	95	100	89	97	96

Sumber: Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II, 2001

4) *Refleksi*

Pada siklus ketiga ini, di mana hasil belajar siswa juga tetap mengalami peningkatan yaitu siswa yang mengalami ketuntasan secara individu berjumlah 35 orang siswa, dan 3 orang siswa yang tidak mengalami ketuntasan. Hal ini tentunya bila dibandingkan dengan sebelum dilaksanakan tindakan, yaitu dari 38 orang siswa, di mana siswa yang mengalami ketuntasan secara individu hanya berjumlah 20 orang siswa, dan 18 orang siswa yang tidak mengalami ketuntasan. Adapun tindakan yang dilakukan pada siklus pertama diperoleh hasil belajar siswa adalah berjumlah 25 orang siswa yang mengalami ketuntasan, dan 13 orang siswa yang tidak mengalami ketuntasan secara individu. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah 31 orang siswa, dan hanya 7 orang siswa yang tidak mengalami ketuntasan secara individu.

Berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru secara klasikal pada tindakan siklus ketiga, dapat diketahui dengan menggunakan rumus berikut:

$$K = \frac{35}{38} \times 100\%$$

$$K = 0,92 \times 100\%$$

$$K = 92,11\%$$

Dari persentase hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal di Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru adalah 75%, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru pada siklus ketiga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas (siklus) dihentikan. Dengan demikian, dari hasil analisis dan pengamatan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*, hal ini bila dibandingkan dengan sebelum menggunakan model pembelajaran tersebut.

C. Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana kegiatan penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti sebagai guru dan berkolaborasi dengan teman sejawat, guna memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu data aktivitas guru, siswa yang diperoleh melalui lembar observasi (pengamatan).

Berdasarkan tes hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada materi Nama-Nama Nabi dan Rasul, di mana rata-rata skor hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa sesudah tindakan (siklus I, siklus II, dan siklus III) pada hasil

ulangan harian I, II dan III mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan. Untuk mengetahui lebih jelas rata-rata hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, siklus II, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.17
Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas V
Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru

No	Ulangan Harian	Rata-Rata
1	Sebelum tindakan	48.95
2	Siklus I	57.37
3	Siklus II	62.11
4	Siklusi III	80.53

Sumber: Data Rata-Rata Hasil Belajar Ulangan Siswa Kelas V, tahun 2011.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil belajar siswa sebelum tindakan masih rendah yaitu 48,95, pada siklus I (pertama) rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 57,37, siklus II (kedua) rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan menjadi 62,11, dan pada siklus III rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 80,53

Selain, rata-rata hasil belajar siswa meningkat bila dibandingkan sebelum tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III. Ketuntasan klasikal siswa juga meningkat. Untuk mengetahui peningkatan ketuntasan klasikal siswa sebelum tindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.18
Analisis Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Kelas V
Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru

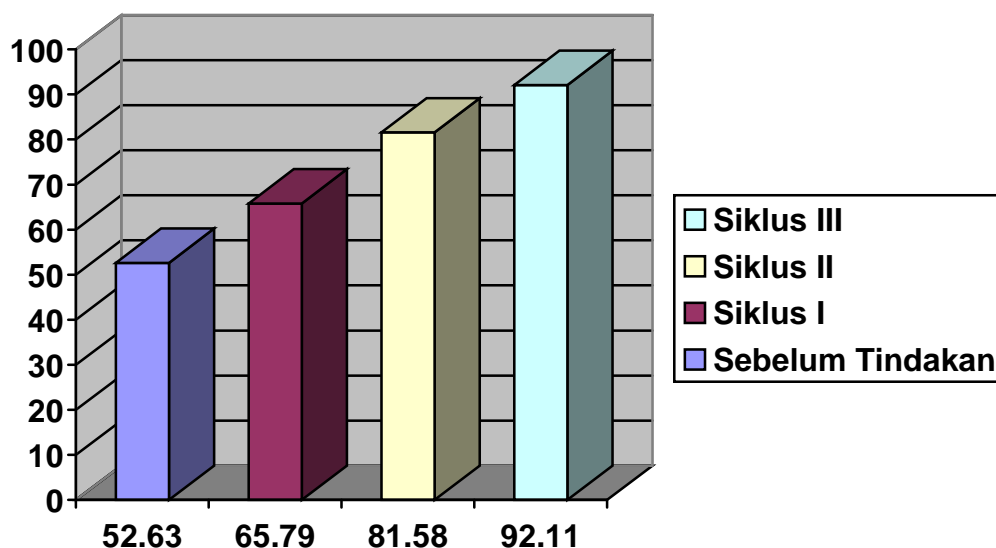
No	Ulangan Harian	Jumlah Siswa	Ketuntasan Hasil Belajar		Keterangan
			Jumlah Siswa	Persentase	
1	Sebelum Tindakan	20	38	52.63%	Tidak Tuntas
2	Siklus I	25	38	65.79%	Tidak Tuntas
3	Siklus II	31	38	81.58%	Tuntas
4	Siklus III	35	38	92.11%	Tuntas

Sumbe: Data Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Ulangan Siswa Kelas V, tahun 2011.

Berdasarkan tabel analisis ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa sebelum tindakan ketuntasan klasikal siswa hanya 52,63%, pada siklus I (pertama) meningkat menjadi, 65,79%, pada siklus II (kedua) 81,58%, dan pada siklus III ketuntasan klasikal hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru memperoleh hasil yang memuaskan, dimana hanya 3 orang siswa yang belum mengalami ketuntasan secara individu, sementara 35 orang siswa mengalami ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal siswa pada siklus ketiga adalah 92,11%.

Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dalam penelitian ini baik sebelum dilaksanakan tindakan maupun setelah dilaksanakan tindakan kelas (siklus I, II, dan III), maka dapat diketahui dari diagram, berikut:

Gambar IV.1
Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas V
Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru



Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Nama-Nama Nabi dan Rasul pada siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, di mana sebelum tindakan persentase hasil belajar siswa hanya 52,63%, pada siklus pertama persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 65,79%, pada siklus kedua persentase hasil belajar siswa mencapai angka 81,58%, dan pada siklus ketiga hasil belajar belajar siswa meningkat mencapai angka 92,11%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Nama-Nama Nabi dan Rasul melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan pokok bahasan Nama-Nama Nabi dan Rasul pada siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 034 Bukit Raya Kota Pekanbaru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dilihat perbandingan antara hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III, yaitu:

1. Hasil belajar siswa sebelum tindakan yaitu rata-rata 48,95, dan ketuntasan klasikal 52,63%.
2. Hasil belajar siswa siklus I sesudah tindakan yaitu rata-rata 57,37, dan ketuntasan klasikal 65,79%
3. Hasil belajar siswa siklus II sesudah tindakan yaitu rata-rata 62,11, dan ketuntasan klasikal 81,58%.
4. Hasil belajar siswa siklus III sesudah tindakan yaitu rata-rata 80,53, dan ketuntasan klasikal 92,11%.

Dari hasil di atas dapat diketahui nilai rata-rata hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan pada setiap siklus (siklus I, II, dan III). Tingkat keberhasilan tertinggi dalam penelitian yang penulis lakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* yaitu pada siklus ketiga dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80,53, dengan ketuntasan klasikal adalah 92,11%.

B. Saran

Dari pembahasan hasil penelitian penulis mengajukan beberapa saran yang berhubungan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru hendaknya mempertimbangkan model pembelajaran yang akan diterapkan.
2. Guru hendaknya memperhatikan dan memahami setiap kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Sebelum menyajikan materi yang akan dibahas hendaknya guru memotivasi siswa terlebih dahulu agar siswa belajar dengan sungguh-sungguh.
4. Guru diharapkan berani menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak bosan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, Jakarta: Grasindo, 2008
- Departemen Agama RI, *al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Syamil Cipta Media, 2005.
- Dessy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Indah, 2001, Cet. Ke-1.
- Johhson, *Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, Bandung: MLC, 2007.
- M. Ibrahim, & M. Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: University Press, 2000
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT.Remaja Rosda Karya, 2002.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers 2010
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Sugirahayu, *Strategi Belajar Mangajar*, Semarang: Depdikbud, 2000.
- Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002
- Syaiful Bahri Djamarah dan Asman Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Tukiran Taniradja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, 2011
- Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2008